

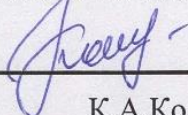
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №9

**РАССМОТРЕНО**

на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1  
от «29» августа 2025г.


**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель Точки роста

  
\_\_\_\_\_  
К.А.Колпакова  
Протокол № 1 от «29» августа  
2025 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МАОУ СОШ № 9

  
\_\_\_\_\_  
Т.В. Бабушкина  
Приказ № 86 от «29» августа  
2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Технической направленности

**«Введение в информатику»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год (288 часов)  
Уровень: базовый

Составитель программы:  
Шишова Татьяна Анатольевны  
Преподаватель информатики  
Центра образования цифрового и  
гуманитарного профилей «Точка  
роста»

п. Нейво – Рудянка

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

## **Пояснительная записка**

**Направленность программы** – техническая - направлена на развитие технических и интеллектуальных способностей обучающихся, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое, развитие ребенка как творческой личности.

### **Актуальность программы**

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка - создание условий для развития его ума, формирования таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. Приобщение к информатике в игровой и занимательной форме поможет ребенку в дальнейшем быстрее и легче усваивать школьную программу.

Обучение информатике в начальной школе — это объективная потребность настоящего времени, очередной шаг в развитии общего образования. В младшем школьном возрасте дети легче усваивают основные понятия информатики и получают практические навыки работы на компьютере.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занятия программы «Введение в информатику» помогают школьникам лучше учиться, у них повышается творческая активность, умение решать логические задачи, интерес к овладению навыков работы на компьютере.

Программа «Введение в информатику» даёт возможность подготовить ребенка к осознанному освоению основ информатики для изучения её на более высоком уровне, способствует формированию «информационной грамотности». Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером, как инструментом обработки информации.

### **Нормативно-правовая база:**

1. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29. 12. 2012 г. № 273;

2. ФЗ от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ»;

3. ФЗ РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ (в редакции 2013 года);

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;

5. Указ Президента РФ от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года»;

6. Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм»;

9. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

11. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

12. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

13. Приказ министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

15. Письмо Минобрнауки России № АК-2563/05 от 28.08.2015 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями об организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)»;

16. Письмо Министерства просвещения РФ от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ОВЗ и детей-инвалидов на базе ОО, реализующих ДОП в субъектах РФ)»);

17. Письмо Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных технологий»;

18. Письмо Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

19. Письмо Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «реализация дополнительных ОП в соответствии с социальным сертификатом».



**Адресат программы** – программа адресована детям от 7 до 11 лет (обучающиеся 1-4х классов).

**Сроки реализации программы**

Объем программы – 36 часов

Программа рассчитана на 1 год обучения - 36 недель из расчёта 1 ч в неделю для каждой группы (8 часов в неделю).

**Особенности организации образовательного процесса**

**Форма реализации:** модульная программа с использованием электронного обучения.

**Форма обучения** – очная, групповая.

**Виды занятий** - занятие-беседа, итоговое занятие, практическое занятие (работа с техническим заданием, работа с мультимедийным приложением).

**Форма подведения итогов** – итоговая самостоятельная работа (текстовый файл + презентация) по выбранной теме.

**Цель и задачи программы**

**Цель:** подготовить обучающихся 1-4 классов для дальнейшего изучения информатики и ИКТ в средней школе посредством освоения учащимися основ информационной технологии (ИТ) в сочетании с фундаментальными принципами информатики, на которые эта технология опирается.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Представить основные термины, используемые в информатике;
- Познакомить и обучить первоначальным навыкам работы в программах: Paint, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint;
- Сопровождать проектную деятельность обучающихся в качестве готового продукта (презентации, видеоролика, интерактивной игры и т.д.);
- Освоить инструментальные компьютерные среды для работы с

информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте) в современной среде Windows с единым графическим интерфейсом, а также решение нестандартных логических задач.

#### **Воспитательные:**

- тренировать усидчивость и терпеливость;
- развить логику, память и воображение;
- сформировать привычку находить и исправлять свои ошибки.

#### **Развивающие:**

- формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа;
- использовать ПК и Интернет с образовательными намерениями;
- Научить собирать и обрабатывать информацию;
- Научить оценивать результаты своей деятельности.

### **Планируемые результаты изучения программы**

#### **Личностные результаты:**

- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и

формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики при изучении различных учебных предметов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

## **Предметные результаты:**

- освоение учащимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- создавать и оформлять текстовые документы и презентации на основе шаблонов (требований);
- уметь использовать готовые прикладные компьютерные программы (MS Word, PowerPoint) и элементы интерфейса;
- уметь осуществлять простейшие операции (запуск программы, создание, сохранение);
- набирать и редактировать текст;
- преобразовывать текст в SmartArt, схемы и диаграммы;
- использовать разное шрифтовое оформление, стилевое форматирование текста;
- научиться выравнивать текст (слева, по центру, справа, по ширине);
- настраивать межстрочный интервал;
- включать авто коррекцию ошибок, перенос слов;
- работать с иллюстрациями и картинками;
- работать с таблицами;
- нумеровать страницы, использовать колонтитулы и создавать автоматическое оглавление;
- научиться просматривать документ до печати;
- выбирать дизайн слайдов; создавать и добавлять новые;
- использовать эффекты анимации;



- добавлять видео, звук;
- сохранять презентацию и документ и вносить в них изменения;
- включать демонстрацию слайдов;
- узнать и научиться менять формат файла;
- создавать при необходимости буклеты с помощью дополнительных сервисов.

### Учебный план

№ п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 класс					
1.	Модуль 1.				
1.1	ТБ в кабинете информатики. Признаки предметов.	1	1		
1.2	Состав предметов.	2	1	1	
1.3	Группы предметов. Сравнение групп предметов по количеству элементов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.	2	1	1	
1.4	Изучение понятий «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Графический диктант.	4	2	2	
1.5	Последовательность действий. Нахождение ошибки в последовательности действий.	3	1	2	
2	Модуль 2				
2.1	Цифры.	1		1	
2.2	Возрастание, убывание.	1		1	
2.3	Сравнение групп предметов по количеству.	1		1	
2.4	Слова с противоположным значением.	1		1	
2.5	Изучение понятий «истина» и «ложь»	2	1	1	
2.6	Кодирование информации	3	1	2	

2.7	Логические задачи	4	1	3	
3	Модуль 3				
3.1	Действия предметов	1		1	
3.2	Последовательность событий	1		1	
3.3	Порядок действий	1		1	
3.4	Что такое алгоритм?	2	1	1	
3.5	Алгоритмика в среде Code.org	6	2	4	
	Итого:	36	12	24	Защита проекта
№ п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
2 класс					
1.	Модуль 1.				
1.1	ТБ в кабинете информатики. Признаки предметов.	1	1		
1.2	Человек и информация	5	1	4	
1.3	Какие бывают данные? Представление на компьютере различных видов информации (текст, изображение, анимированное изображение, таблица и т.д.)	6	2	4	
2	Модуль 2				
2.1	План действий и его описание	1		1	
2.2	Что такое алгоритм? Формы записи алгоритма	3	1	2	
2.3	Алгоритмика в среде Code.org	5	1	4	
2.4	Алгоритмика в среде ПиктоМир	3	1	2	
3	Модуль 3				
3.1	Кодирование информации	4	1	3	
3.2	Что такое координатная плоскость?	1		1	
3.3	Чертежник	2	1	1	
3.4	ПервоЛого	5	1	4	
	Итого:	36	10	26	Защита проекта
№ п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Форма

		Всего	Теория	Практика	аттестации/контроля Текстовая работа
3 класс					
1.	Модуль 1.				
1.1	ТБ в кабинете информатики. Признаки предметов.	1	1		
1.2	Повторение.	3	1	2	
1.3	Знакомство со средой Scratch	3	1	2	
1.4	Проектирование анимации и мультфильмов в среде Scratch	4	2	2	
2	Модуль 2				
2.1	Компьютер как система. Устройства компьютера.	2	1	1	
2.2	Работа с пакетом MS Office	9	2	7	
3	Модуль 3				
3.1	Графическая информация	4	1	3	
3.2	Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность).	3	1	2	
3.3	Операции над множествами.	2		2	
3.4	Графы и их табличное описание.	3	1	2	
3.5	Пути в графах. Деревья	2	1	1	
	Итого:	36	12	24	Защита проекта
№ п/п	Название раздела и темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля Текстовая работа
		Всего	Теория	Практика	
4 класс					
1.	Модуль 1.				
1.1	ТБ в кабинете информатики. Признаки предметов.	1	1		
1.2	Повторение.	4	1	3	
1.3	Среда Scratch. Повторение	3	1	2	

1.4	Проектирование игр в среде Scratch	6	2	4	
2	<b>Модуль 2</b>				
2.1	Проектирование прикладных программ в среде Scratch	4	2	2	
2.2	Теория игр. Анализ игр с выигрышной стратегией.	4	2	2	
2.3	Линейные. Ветвящиеся. Циклические алгоритмы.	5	2	3	
2.4	Алгоритмика в среде ПиктоМир.	4	2	2	
3	<b>Модуль 3</b>				
3.1	Знакомство с конструктором Fishertechnik	5	2	3	
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>Защита проекта</b>

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

### 1 КЛАСС

#### Модуль 1:

Выделение признаков предметов. Указание предметов по заданным признакам. Сравнение двух и более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Изучение понятий «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Графический диктант. Последовательность действий. Нахождение ошибки в последовательности действий.

#### Модуль 2:

Цифры. Возрастание, убывание. Сравнение групп предметов по количеству. Слова с противоположным значением. Изучение понятий «истина» и «ложь». Кодирование информации. Решение логических задач.

#### Модуль 3:

Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.

### 2 КЛАСС

#### Модуль 1:

Информация как сведения об окружающем нас мире. Восприятие информации человеком. Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая). Источники, приёмники информации, канал связи. Информация как необходимый элемент общения. Средства общения. Информационные процессы: поиск, сбор, хранение, обработка и передача информации. Способы хранения информации. Носители информации. Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число. Компьютер как устройство для работы с информацией различного вида. Устройства ввода/вывода, обработки, хранения информации. Взаимодействие человека с компьютером. Его информационная безопасность при работе в сети. Практика работы на компьютере

## **Модуль 2:**

Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Примеры исполнителей. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма. Алгоритмические конструкции. Составление, запись и выполнение алгоритма. Алгоритмика в различных средах.

## **Модуль 3:**

Кодирование/декодирование информации. Шифрование. Символьный, графический и числовой способы кодирования информации. Проведение проверочной работы на тему «Кодирование информации». На клетчатой бумаге учащемуся необходимо изобразить сообщение, закодированное стрелочками. Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Максимальные и минимальные значения координат  $x$  и  $y$ . Способы определения координат Команды определения и изменения координат

## **3 КЛАСС**

### **Модуль 1:**

Алгоритмы, программы и скрипты. Интерфейс среды

программирования Scratch: основное меню; сцена; спрайт; блоки команд; область скриптов. Панель команд для создания скриптов. Запуск команд из списка команд. Запуск скрипта кликом по нему в окне скриптов. Команды движения и запуска скрипта. Простая анимация движения спрайта. Примеры использования программных блоков: ДВИЖЕНИЕ: «Идти (10) шагов»; «Если на краю, оттолкнуться»; «Повернуться на () градусов»; СОБЫТИЯ: «Когда щелкнут по флажку»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда». Сохранение и открытие файлов Scratch. Понятие анимации. Понятие скрипта. Выполнение и остановка скриптов. Использование циклов в алгоритмах. Виды циклов. Изучение цикла «Повторить ( )» (группа команд «УПРАВЛЕНИЕ»). Отличие от цикла «Всегда». Формирование на практике понимания основных терминов: сценарий, алгоритм, анимация. Основы создания анимации в Scratch. Свойства (информация) спрайта (буква i в левом верхнем углу): имя, направление, стиль вращения. Закрепление изученных на предыдущем занятии команд и инструментов. Создание первой анимации (мультфильма). Задание для самостоятельной работы: придумать сценарий анимации и реализовать его с помощью изученных команд. Инструменты создания и редактирования спрайтов. Группы инструментов для работы со спрайтами в интерфейсе Scratch. Библиотека спрайтов и ее структура. Добавление персонажей из библиотеки. Типы спрайтов. Векторные и растровые спрайты. Редактирование спрайтов. Вкладка «Костюмы» спрайта. Введение в понятия векторной и растровой графики. Редактирование и добавление костюмов. Инструменты рисования. Понятие покадровой анимации. Программная анимация. Скрипты разных спрайтов. Перенос (копирование) скриптов от одного спрайта к другому. Клонирование спрайтов. Команды группы ВНЕШНОСТЬ: «Сменить костюм на ...», «Следующий костюм» и др.; УПРАВЛЕНИЕ: «Ждать () секунд». Творческий проект: создание индивидуальной анимации

## **Модуль 2:**

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе.



Правила поведения в компьютерном классе. Компьютерные программы. Основные устройства компьютера. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск и завершение выполнения программы. Компьютерное письмо. Пальцевый тренажер. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных и строчных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа. Открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста.

Основы работы в программа MS Office Word, Excel, Power Point и другие. Модуль 3: Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании. Рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Общие название и отдельные предметы. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Истинность и ложность высказываний. Высказывания со словами «все», «не все», «никакие», «некоторые». Отношения между множествами: объединение, пересечение, вложенность. Графы и их табличное описание. Пути в графах.

## **4 КЛАСС**

### **Модуль 1:**

Понятие модель. Сущность моделирования. Компьютерная игра как виртуальная модель некоторой действительности (реальной или вымышленной). Команды слежения за спрайтом, курсором (ДВИЖЕНИЕ: «Повернуться к (...)); «Перейти в (указатель мышки)»). Операторы и команды управления (СОБЫТИЯ: «Когда клавиша () нажата»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда»). Добавление новых спрайтов. Добавление нескольких спрайтов на сцену. Скрипты разных спрайтов. Управление

движением персонажа с помощью мыши. Загрузка нового фона сцены. Запуск игры в полноэкранном режиме. Как ориентироваться в командах и самостоятельно изучать их. Создание игр с обработкой касаний спрайтов. Способы реализации смены уровней игры (фонов сцены): 1) обработка касания края сцены; 2) обработка касания специального спрайта (например, дверь); 3) обработка касания цвета (триггера); 4) набор определенного количества баллов. Команды СОБЫТИЯ: «Когда фон меняется на ()»; СЕНСОРЫ: «Касается (край)?»; «Касается цвета ()?» Сообщения в Scratch. Командные блоки СОБЫТИЯ: «Передать (сообщение...)»; «Когда я получу (сообщение...)». Различные приемы программирования движения спрайта по сцене. Командные блоки ДВИЖЕНИЕ: «Стиль вращения»; «Повернуть на () градусов»; «Идти () шагов»; «Перейти в X () Y ()», «Установить X» (без объяснения координат); УПРАВЛЕНИЕ: «Если <> То...»; «Стоп ()»; СЕНСОРЫ: «Касается ()?»; «Касается цвета ()?»; Творческий проект: проектная деятельность в группе. От идеи до защиты.

## **Модуль 2:**

Отличие игр и прикладных программ. Создание прикладных программ с использованием ВООС Scratch. Игры. Анализ игр с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности. Алгоритм как план действий, приводящий к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема; построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы. Вложенные алгоритмы. Алгоритмы с параметрами. Циклы: повторение указанного числа раз до выполнения заданного условия; для перечисленных параметров.

## **Модуль 3:**

Робототехника. История робототехники. Основные определения. Законы робототехники: три основных и дополнительный «нулевой» закон. Манипуляционные системы. Классификация роботов по сферам применения: промышленная, экстремальная, военная. Роботы в быту. Роботы-игрушки.

Участие роботов в социальных проектах. Детали конструктора LEGO  
Зубчатые колеса. Промежуточное зубчатое колесо Понижающая зубчатая  
передача. Повышающая зубчатая передача. Датчик наклона. Шкивы и ремни  
Перекрестная переменная передача. Шкивы и ремни Снижение скорости.  
Увеличение скорости Датчик расстояния. Коронное зубчатое колесо  
Червячная зубчатая передача Блок "Цикл" Блок "Вычесть из Экрана" Блок  
"Начать при получении письма"

## II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год

Продолжительность учебного года:	
В 1, 9, 10 и 11 классе	Не менее 33 недель
Во 2 – 8 классе	Не менее 34 недель
Учебное время:	
1 четверть	01.09.2025 – 26.10.2025 (8 недель)
2 четверть	05.11.2025 – 29.12.2025 (7 недель и 4 дня)
3 четверть	12.01.2026 – 22.03.2026 (10 недель)
4 четверть	30.03.2026 – 29.05.2026 (8 недель и 5 дней)
ИТОГО:	34 недели и 3 дня
Средняя школа в 5-8 классах	По графику по классам
В 8-х и 10 классах	Военно-полевые сборы – согласно графику: октябрь 2025 – 8-е кл.; 10 кр - май 2026.
Социальная практика: 5-11 классы	33 часа в год
Каникулярное время:	30 дней
Осенние каникулы	27.10.2025г.-04.11.2025г. – 9 дней;
Зимние каникулы	30.12.2025г.- 11.01.2026г. – 13 дней;
Весенние каникулы	23.03.2026г.- 29.03.2026г. – 7 дней.
Дополнительное каникулярное время для 1 класса	16.02.2026г.-22.02.2026г. – 7 дней
Линейки последнего звонка, выпускные вечера	9 класс, 11 класс – с учетом расписания государственной итоговой аттестации
Выпускные экзамены в 9;11 классах	Провести в сроки, установленные Министерством образования РФ
Учебная неделя:	
в 1-х классах и детей с ОВЗ на ИУП	5-ти дневная учебная неделя
во 2-4 классах	6-ти дневная учебная неделя
в 5-11 классах	6-ти дневная учебная неделя
Продолжительность урока:	
в 1 классе 1 четверть	35 минут по 3 урока (+динамическая пауза. >30 мин.)
в 1 классе 2 четверть	35 минут по 4 урока
в 1 классе 3-4 четверть	40 минут по 4 урока
в 2-11 классах	40 минут
Учебные занятия проводятся:	
в 1-4 классах	1 смена
в 5-11 классах	1 смена
Внеурочная деятельность:	После 45 минутного перерыва
в 1-4 классах	Факультативные курсы, элективные курсы, Внеурочная деятельность (проектные работы, олимпиады, социальные практики, кружки и секции)
в 5-11 классах	Факультативные курсы, элективные курсы, Внеурочная деятельность (социальная практика, проектная, экспедиционная, туристическая, спортивно-оздоровительная деятельность, акции, олимпиады),
Спортивно-оздоровительные дни	4 дня (исходя из погодных условий 1 день в четверть)
Промежуточная аттестация	Согласно графику промежуточной аттестации. Один раз в год – по итогам года. Промежуточная аттестация в 8-м классе проводится с учетом годовых контрольных работ по математике и русскому языку (в формате ОГЭ)

## **Условия реализации общеразвивающей программы**

### **Материально-техническое обеспечение:**

#### *Оборудование:*

1. Персональный компьютер - 11 шт.
2. Принтер (лазерный, цветной, сетевой)
3. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
4. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
5. Сканер
6. Внешний накопитель информации (или флэш-память)

#### **Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.
6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Простая система управления базами данных.
8. Простая геоинформационная система.
9. Система автоматизированного проектирования.
10. Программа-переводчик.
11. Программы разработки анимации

12. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
13. Звуковой редактор.
14. Система программирования.
15. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

.



### III. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»)
2. «Информатика» - программа-тренажер для детей
3. «Компьютерная грамотность: звездная миссия»
4. «Волшебные превращения. Основы дизайна»
5. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2003 год
6. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2000 год
7. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2002 год
8. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2004 год
9. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
10. Д.В.Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение», 1992 год.